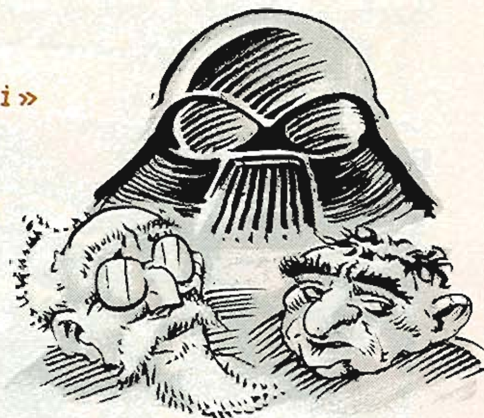


L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Cantina pour trois, y en a pour quatre !



Vous en avez assez des persos de l'Alliance et vous rêvez d'indépendance ? « Soit Rebelle et tais-toi » n'est plus votre choix et la semaine des quatre Jedi vous ennuie ? Alors pensez différent, et mettez quatre as dans votre jeu avec l'impitoyable Prédateur Arakhyn, l'insupportable Princesse Sauvage, le modulable Questeur Slugh et l'incontrôlable Vagabond Schizode !

Que la Frasque soit avec vous !

Ce mois-ci, nos incroyables encyclopédistes se sont surpassés pour vous, lecteurs, en accomplissant l'inouï, l'impossible, bref... ils ont trouvé deux places assises au bar de la Cantina de Mos Esley, sur Tatooine.

« Nom d'un mynock à frisettes, quelle chaleur, Maître Millord ! Quand vous avez dit "nous allons lever le voile sur quatre nouveaux extraterrestres", je n'imaginais pas un tournoi de galacto-poker déshabillé...

— Gwô, veux-tu cesser de grommeler sous ton écharpe ? Finis plutôt de distribuer les cartes avec tes moufles, nos deux premiers concurrents s'impatientent... »

Où la sauterelle a l'œil, et l'escargot à l'ail

Frappés dès leur enfance par une maladie musculaire évolutive, les Questeurs Slughs sont des humanoïdes gastéropodes qui doivent leur survie à leur génie de l'électromécanique. Grâce à un puissant exosquelette bardé d'accessoires qui harnache leur corps mou, ils peuvent parcourir la galaxie en quête d'un remède pour sauver leur race. Leur route croise parfois celle d'un autre peuple errant, les Schizodes : des hommes-sauterelles dont le cerveau insectoïde a peu d'identité propre, si bien qu'ils adoptent chaque jour la personnalité et le comportement de l'humanoïde qui les impressionne le plus dans leur entourage !

- **Questeur Slugh** : 11D. Min/Max : DEX 1D/2D, SAV 2D/4D, MEC 3D/5D+2, PER 2D/4D+2, VIG 1D/2D, TEC 3D/5D+2, Dép. 8, Taille 1,80 m/2 m.
- **Schizode** : 12D. Min/Max : DEX 2D+2/6D, SAV 1D/3D, MEC 1D/3D+2, PER 2D/4D+2, VIG 2D/3D+2, TEC 1D/3D+2, Dép. 8, Taille 1,20 m/1,70 m.

« Gouzigouzi, minou Millord... ?

— Bienvenue à notre table, mademoiselle... Ah !, admirez donc le jeu de mon brave Gwô. Voyez comme il a su rester stoïque quand il s'est coincé la braguette en voulant sortir une paire d'as de ses moon-boots. Et lorsque le Schizode lui a broyé les deux bras parce qu'il trichait, hein ? Pas un mot. Et maintenant que le Slugh l'écrase sous son exosquelette en titane, qui devinerait son émotion, si ce n'était cette subtile rougeur de la face ?

— Rhâaa. Maître... Attenfion à fette Sylphe, elle feut vous vembobiner, f'est fûr... »

Où l'on raconte la Rebelle et la Bête

Les Sylphes sont un peuple d'hommes et de femmes-plantes originaires de Sainte-Evanëflore, la planète des jungles. Pacifiques, ils vivent au cœur de maisons végétales et cultivent les arts raffinés... ce qui fait enrager la fille du roi Jonciane, le seigneur des Frondaisons. On n'affronte pas l'Empire en étant fleur bleue, dit-elle.

Pourtant, quelle surprise lorsque la cour a appris qu'elle fréquentait un Prédateur Arakhyn ! D'autant que ces chasseurs mythiques sont de redoutables tueurs, abandonnés par les leurs en milieu hostile pour y devenir adulte. Décidément, les voies de la nature sont impénétrables...

- **Sylphe** : 11D. Min/Max : DEX 2D/3D+2, SAV 2D/5D, MEC 1D/2D+2, PER 2D/4D+2, VIG 1D/3D+2, TEC 1D/2D+2, Dép. 8/12, Taille 1,50 m/1,80 m.
- **Prédateur Arakhyn** : 12D. Min/Max : DEX 1D/3D, SAV 1D/2D, MEC 1D/3D, PER 2D/4D, VIG 3D/6D+2, TEC 1D/3D+2, Dép. 11/15, Taille 2 m/2,50 m.

« Police impériale, vos papiers !

— Halte là, bouses de bantha ! Vous parlez au SEIGNEUR Millord : je viens de gagner la concession des mines de sel de Kaselrine en jouant contre cette Sylphe... Mademoiselle ? Tiens, où est-elle passée ?... Mais où sont mes affaires, mon argent, mon passeport ?

—... Bouses de bantha, et sans papier, hein ? Ça tombe bien pour les mines de sel, on comptait justement vous les faire visiter... »

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères (ce nombre comprend les signes de ponctuation et les blancs entre les mots) pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés : ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

- **G&M 98** : Spécial Épouvante ! Faites-nous une peur bleue, avec des monstres, objets, machines, personnages, sortilèges et histoires abominables pour Cthulhu !

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention : vos envois doivent nous parvenir avant le 20 août.

Questeur Slugh

Nom du personnage : ____

Joueur : ____

Race : Slugh

Sexe : ____ Âge : ____

Taille : ____ Poids : ____

Description physique : ____

Présentation : Préparé depuis l'enfance, vous avez quitté votre planète-coquille pour devenir un Questeur : un explorateur cherchant aux quatre coins des mondes un remède pour votre race. Votre corps de gastéropode est faible, mais vos talents techniques devraient résoudre la plupart des problèmes. Et grâce aux géniales améliorations maison apportées à votre exosquelette, vous vous sentez de taille à affronter la galaxie toute entière!

Personnalité : Lambiner comme une limace n'est pas votre style. Maniaque du détail technique, vous n'avez pas les pédoncules dans votre poche et vous utilisez toujours vos capacités à 200%. Bref, en baver ne vous fait pas peur.

Objectifs : Parcourir la galaxie en quête de connaissances pouvant vous permettre de lever la malédiction de votre race.

Citation : « Regarde, tu branches l'électrodisrupteur sur le port XB-023 en position off, simple non? »

Relations avec les autres personnages : ____

DEXTÉRITÉ	1D/2D	SAVOIR	2D +2
Blaster Intégré	___	Cultures	___
Esquive	___	Hautes Technologies	___
Grappin Intégré	___	Illégalité	___
Parade Mains Nues	___	Races Extraterrestres	___
		Systèmes Planétaires	___

MÉCANIQUE	4D +2	PERCEPTION	3D + 1
Astrogation	___	Investigation	___
Canons de Vaisseau	___	Persuasion	___
Écrans de Vaisseau	___	Recherche	___
Pilotage de Vaisseau	___		
Véhicules à Répulseur	___		

VIGUEUR	1D/3D	TECHNIQUE	5D
Combat Mains Nues	___	Inventer des gadgets	___
Levage	___	Prog./Rep. Droïd	___
Resistance	___	Prog./Rep. Ordinateur	___
		Rep. Exosquelette	___
		Rep. Répulseur	___
		Rep. Vaisseaux	___

Talents spéciaux : Compréhension intuitive des technologies simples (serrures, blasters, véhicules courants...) : TECH +1D. Survie en l'absence d'exosquelette : 1 à 6 jours maximum.

Déplacement : 8
Points de Force :
Sensible à la Force :
☐ Oui ☐ Non
Points du Côté Obscur :
Points de Personnage :
☐ Blessé
☐ Neutralisé
☐ Mortellement blessé

Équipement : robes de Questeur, exosquelette complet (DEX +1D, VIG +2D) : bras à servo-moteur avec blaster à droite (5D), grappin rétractable à gauche (20 m, 200 kg), bloc de données intégré, jambes cybernétiques avec compartiments secrets (3 Medpacs, outils), colonne vertébrale en titane avec écran énergétique (Esquive +2D, 1/jour pdt 1 mn).

Vagabond Schizode

Nom du personnage : ____

Joueur : ____

Race : Schizode

Sexe : ____ Âge : ____

Taille : ____ Poids : ____

Description physique : ____

Présentation : Vous êtes doué pour le combat, mais les arènes-ruchers de votre monde natal ont perdu leur fascination la première fois que vous avez rencontré un explorateur spatial. Émerveillé par sa personnalité, vous avez tenté de devenir vous aussi un pilote mon calamari. Avant d'abandonner cette idée pour essayer d'être un guerrier ewok. Puis un soldat impérial, mais ça ne vous a pas plu. Un Wookie, peut-être? Ou alors un Jedi? Ou alors...

Personnalité : Vous en changez tous les jours, et vos amis vous adorent et vous détestent pour ça! Plus amusant que véritablement agaçant, vous aimez bondir partout avec une agilité incontestable. Vos quatre bras font de vous un redoutable adversaire.

Objectifs : Devenir plein de gens intéressants.

Citation (en chantonnant) : « Mais ze vous diiiis que ze suiiis un petit Ewok! »

Relations avec les autres personnages : ____

DEXTÉRITÉ	5D + 1	SAVOIR	1D
Armes Blanches	___	Cultures	___
Blaster	___	Langages	___
Esquive	___	Races Extraterrestres	___
Parade Armes Blanches	___	Survie	___
Parade Pinces Nues	___		

MÉCANIQUE	1D + 1	PERCEPTION	3D
Canons de Vaisseau	___	Imiter une personnalité	___
Équitation	___		
Pilotage de Vaisseau	___		
Répulseurs	___		

VIGUEUR	3D	TECHNIQUE	2D + 2
Combat Pinces Nues	___	Imiter réparations simples	___
Escalade/Saut	___		
Résistance	___		

Talents spéciaux. Imiter une personnalité : ce talent peut être remplacé par n'importe quel talent de Perception appartenant à la personne que vous imitez (ex : vous marchandez comme un marchand sullustain, tout en conservant votre niveau de talent). Saut : +2D.

Déplacement : 12
Points de Force :
Sensible à la Force :
☐ Oui ☐ Non
Points du Côté Obscur :
Points de Personnage :
☐ Blessé
☐ Neutralisé
☐ Mortellement blessé

Équipement : 4 bras à pinces (3D), 4 vibro-lames courtes (4D), une fronde lance-skhangs (petits insectes qui s'enfoncent dans la peau de vos victimes, 4D), divers souvenirs : gris-gris ewoks, un casque impérial, un aquarium calamari, un plein panier d'humour et une grande facilité à vous attirer des ennuis.



Prédateur Arakhyn

Nom du personnage : ____________

Joueur : ____________



Race : Slugh

Sexe : ______ Âge : ______

Taille : ______ Poids : ______

Description physique : ______

Présentation : Comme chaque mâle de votre espèce, vous êtes un chasseur solitaire errant à travers l'univers. Abandonné très jeune sur une planète hostile, vous avez survécu dans la jungle et accompli les rites initiatiques faisant de vous un Prédateur. Ces éclaireurs impériaux n'auraient pas dû se perdre sur votre territoire : les massacrer avant de voler leur vaisseau a presque été trop facile. Désormais, cette lointaine galaxie est votre terrain de chasse, et l'Empire l'une de vos proies !

Personnalité : Impétueux comme un jeune rancor, vous avez le sens de l'honneur, mais vous surestimez parfois votre puissance. Vous tolérez des humanoïdes valeureux à vos côtés quand leurs pas vous conduisent vers les plus grands exploits.

Objectifs : Affronter un rancor, un Jedi du Côté obscur, ou toute autre proie aussi dangereuse et impitoyable.

Citation : « Ktktkt... Étoile noirrr'bon endrrroit pour chasser... ktkt... Beaucoup gibier... ktktkt. »

Relations avec les autres personnages : ______

DEXTÉRITÉ	**3D**	**SAVOIR**	**1D**
Armes blanches	___	Intimidation	___
Blaster	___	Survie	___
Boomerang Énergétique	___	Illégalité	___
Esquive	___	Systèmes Planétaires	___
Parade Armes Blanches	___		
Parade Mains Nues	___		
MÉCANIQUE	**1D**	**PERCEPTION**	**3D + 2**
Astrogation	___	Discrétion	___
Canons de Vaisseau	___	Dissimulation	___
Écrans de Vaisseau	___	Recherche	___
Transports Spatiaux	___		
VIGUEUR	**5D + 1**	**TECHNIQUE**	**2D**
Combat Mains Nues	___	Démolition	___
Escalade/Saut	___	Fabriquer Arme Arakhyn	___
Levage	___	Premiers Soins	___
Résistance	___	Réparation d'Arme	___
		Réparation de Vaisseau	___

Talents spéciaux : Langage : vous vous exprimez par feulements ou à l'aide d'un traducteur rudimentaire. Honneur au combat : vous chassez toujours le gros gibier en ignorant les créatures qui paraissent plus faibles... au risque de commettre de graves erreurs !

Déplacement : 12
Points de Force :
Sensible à la Force : Non
☐ Oui ☐ Non
Points du Côté Obscur :
Points de Personnage :
☐ Blessé
☐ Neutralisé
☐ Mortellement blessé

Équipement : bracelet générateur de camouflage caméléon (Discrétion +3D immobile, +1D en mouvement, durée 10mn, 3/jour), blaster à triple visée laser (5D) avec lance-grenade (2 par chargeur), vibro-lance (VIG+2D), boomerang énergétique (VIG+1D, portée 15 m, revient dans la main), module de traduction rudimentaire (Langage 1D), crânes et colifichets tribaux.

Princesse Sauvage

Nom du personnage : ____________

Joueur : ____________



Race : Sylphe

Sexe : Féminin Âge : ______

Taille : ______ Poids : ______

Description physique : ______

Présentation : Vous êtes une jeune femme-plante, et comme les artistes et érudits de votre race délicate, vous communiquez tant par votre langage cristallin que par les parfums subtils émis par votre peau vert céladon. Mais vous êtes aussi un vrai garçon manqué, et la noblesse en collerette verte, très peu pour vous... A la première occasion vous avez planté là votre royal papa pour courir les étoiles avec une bande d'aventuriers !

Personnalité : Votre sale caractère est proverbial et les fleurs de votre chevelure se fanent quand vous êtes de mauvaise humeur. Mais qu'un ami soit en danger et votre sève ne fait qu'un tour : charmeuse, manipulatrice, pleine d'alliés et de ressources, vous ferez tout pour l'aider.

Objectifs : Vous prouver qu'on peut avoir le corps d'une rose et l'âme solide comme un chêne.

Citation : « Je ne suis pas ta "p'tite fleur", vieille branche, ôte tes racines de mon calice ou mon père va te faire une tête de bois. »

Relations avec les autres personnages : ______

DEXTÉRITÉ	**3D + 1**	**SAVOIR**	**4D**
Blaster Paralysant	___	Arts Classiques	___
Esquive	___	Cultures	___
Parade Mains Nues	___	Jurons Extraterrestres	___
Pickpocket	___	Systèmes Planétaires	___
Danses Traditionnelles	___	Races Extraterrestres	___
MÉCANIQUE	**1D**	**PERCEPTION**	**4D**
Équitation	___	Discrétion	___
Musiques Traditionnelles	___	Escroquerie	___
		Marchandage	___
		Persuasion	___
VIGUEUR	**2D**	**TECHNIQUE**	**1D**
Combat Mains Nues	___	Premiers Soins	___
Escalade/Saut	___	Sécurité	___
Natation	___	Véhicule à Répulseur	___

Talents spéciaux. Parfum envoûtant : ajoutez +2 en Escroquerie, Marchandage, Persuasion, si votre adversaire est sensible aux odeurs. Pacifiste : vous refusez de tuer une créature tant qu'une ruse suffit à la neutraliser.

Déplacement : 10
Points de Force :
Sensible à la Force :
☐ Oui ☐ Non
Points du Côté Obscur :
Points de Personnage :
☐ Blessé
☐ Neutralisé
☐ Mortellement blessé

Équipement : des vêtements diaphanes pratiques et séduisants, un blaster paralysant, diverses graines et végétaux à replanter, 4 flacons de Sève royale (chacun équivaut à un Medpac), une synthéflûte de Pan, un carnet d'adresses officielles dérobé à votre père, 8000 crédits, un charme ravageur.